# LA COLERE

# DES DIEUX

## AVANT PROPOS

Kortche Virdin est un scientifique de Moscovie, spécialisé dans l'électricité et passionné d'astronomie. Tout comme les plus grand scientifiques du vieux continent, il fait partie d'une des nombreuses académies im-plantées à Parye. Ces dernières recherches sont basées sur des débris carbonisés d'un ancien satellite, qui, en quittant son or-bite alla s'écraser dans les plaines de Moscovie. Il acheta ces débris à une caravane de marchand. Malgré ses connaissances en électricité, il ne parvint pas à définir l'utilité de cet engin, il décida alors de partir vers Parye pour y consulté ses grandes bibliothèques. Son entrée dans l'Académie d'électricité lui permit alors de pour-suivre ses recherches et durant son séjour il sympathisa avec Erlan de Parye, l'un des immortels, fils du méta-morphe.

Un jour, Erlan amena Virdin dans sa bibliothèque personnel, la plus grande d'Europe, en espérant qu'il pourra trouver l'utilisation de ces débris. C'est alors qu'il tomba sur un ouvrage relatant l'histoire du Dôme situé dans les hautes terres et qui relate la fabrication d'un engin appelé satellite, les débris semble être les restes d'un de ces satellites. Sourd aux avertissements tenus par Erlan, Virdin se décide à partir pour les hautes ter-res avec une légère escorte. C'est bien des mois plus tard, que Virdin reviendra seul à Parye à la stupéfaction de tous ses collaborateurs, ramenant avec lui une unité centrale où est stockés une foule d'informations concernant les satellites. Depuis ce jour Virdin est devenu le premier recteur de l'Académie d'électricité et tout le monde le respecte.

## LA CITE DE CRISTAL 16 Mars 5294

Les Personnages se trouveront dans la cité de cris-tal, pour une raison divergeante selon leur occupation principale. En déambulant sur les rues d'onyx de la cité, l'attention des Pjs sera retenue par un bruit de lutte, probablement une rixe entre deux personnes. Les bruits de luttes laisseront place à trois explosions, qui se ré-percuteront sur toutes les tours de la cité, alertant toute sa population.

Sur les lieux d'où provenaient les bruits, en face de l'Académie d'électricité, les Pjs trouveront deux corps inanimés baignant dans une mare de sang. Il s'agit de deux gorilles blancs, défenseurs redoutable de la cité de cristal. Au même moment interviendra une patrouille composée d'un officier Reître ainsi que trois gorilles blancs. Suspectant tout d'abord les personnages, il constatera bien vite, grâce au flair des gorilles, que le vrai assassin c'est enfuit. En inspectant le sol, les Pjs verront des empreintes de pieds nus écarlates, s'écartant de la flaque de sang pour se diriger vers l'enceinte de la cité, ils pourront signaler leur découverte au Reître. Ces empreintes ont été manifestement faites par plusieurs personnes, au minimum trois. Toute l'équipe suivra alors les traces, qui après être sorties de l'enceinte se di-rigeront au nord. Les empreintes seront de moins

en moins visible, mais les meurtriers se dirigent vraisem-blablement vers la tour de Babel.

En pénétrant dans la tour oxydée, les Pjs seront dans le noir total pour poursuivre leur recherche des fuyards. Par moment ils entendront des grincements, des cra-quements provenant des poutres métalliques, prouvant de la grande vétusté de la tour et de son état. Mais au-cune trace des meurtriers, même avec l'aide des gorilles blancs. Au bout d'une heure de fouille active, l'officier Reître demandera aux Pjs de le suivre au quartier géné-ral pour en rapporter les événements.

Au quartier général des Reîtres l'effervescence est grande, le grand recteur Kortche Virdin a disparu, le comte Von Weichs a été chargé de cette disparition par Erlan, personnellement. L'histoire des Pjs intéressera fortement le comte, qui conclura, comme les Pjs, que les mystérieux assassins ont enlevé Virdin.

Tout de suite, tous les Reîtres seront envoyés a travers Parye, les Pjs seront libres de les suivre ou d'en-quêter de leur coté. Depuis ce point l'employeur des Pjs variera selon l'origine des Pjs.

**Les personnages sont des Granbretons.**

Discrètement un Granbreton de l'ordre du Renard quémandera les Pjs pour une audience envers l'ambassadeur de Granbretanne, le Connétable de l'ordre du Loup, Rek Wylson. Rek Wylson leur expliquera qu'il est vital pour leur empire et leur roi-empereur Huon de retrouver Virdin. En effet les connaissances rapportées du dôme situé dans les hautes terres intéressent for-tement le baron de Vitall et ses Serpents.

**Les personnages ne sont pas de Granbretons.**

Ils seront convoqués par Erlan lui-même, leur donnant rendez-vous dans sa propre tour de cris-tal. Il se montrera profondément bouleversé par la disparition de Virdin et leur propose de les engagés pour le retrouver. Pour convaincre les plus réticents, il offre une récompense de 60'000 A, les frais seront eux aussi payé.

## LA CHASSE

Après l'entretien avec leur employeur, les Pjs pour-ront commencer leur investigation. Les recherches les mèneront au port, où une agitation inhabituelle secoue la population des docks. En effet en interrogeant un passant, les Pjs apprendront qu'un mutant a été aperçu près des quais, les marins ont lancé une vaste battue à travers tout le port. Les Pjs tomberont sur le mutant, qu'ils participent ou non à la battue, celui-ci se défendra en utilisant son pistolet. En le neutralisant, de quelques manières que ce soit, les Pjs pourront alors le fouiller avant que la foule ne vienne à leur rencontre.

Le mutant ressemble au fait à un homme de type caucasien, mais possède un épiderme de couleur som-bre, comme l'ébène. Il a sur lui un pistolet datant du tragique millénaire et une étrange ceinture, incrustée de pierres semi-précieuses

et comportant un petit boîtier situé sur son coté. En examinant de plus près le boîtier, les Pjs constateront deux boutons, en actionnant l'un d'eux, le corps du noir sera parcouru d'éclairs bleutés, de plus par intermittence plusieurs partie de son corps disparaîtra pour réapparaître aussitôt. Il s'agit en faite d'un invisibilateur, qui, défectueux, permis sa décou-verte. C'est alors que la foule s'attroupera autour du mutant. Les Reîtres écarteront les Pjs et emporteront le cadavre vers leur quartier général.

Les Pjs pourront déduire facilement que ce noir vient du continent d'Afrika, mais ne savent pas son ori-gine précise. En informant leur employeur, celui-ci leur fournira un navire et un équipage pour partir vers Tunis, ville de corsaire. Là bas ils auront l'occasion de consul-ter la bibliothèque, leur permettant de savoir de quelle ethnie le noir provient.

## EN ROUTE VERS LA MER DU MILIEU

L'embarcation quittera Parye le lendemain à l'aube, descendant la Seyn pour atteindre l'océan Atlantique. Pendant le voyage, jusqu'au détroit de Gibralta, les Pjs apercevront à l'horizon une voile d'un bateau, mais celui-ci est trop loin pour pouvoir l'identifier. Il s'agit en fait d'une autre expédition visant le même but, l'origine du bateau et de son équipage dépend de l'appartenance des Pjs à la cause Granbretonne.

Si les Personnages Joueurs sont des Granbretons, leurs rivaux ont été dépêchés par Erlan. L'équipage est constitué de 20 marins, de 10 combattants embarqués et de l'expédition regroupant cinq mercenaires d'expérience et d'un officier Reître de grande réputation, le Capitaine Herz Thorn.

Si les Personnages Joueurs ne servent pas la cause Granbretonne, leurs poursuivants seront des fidè-les du roi-empereur Huon. L'équipage sera cons-titué de 20 marins de l'ordre du Requin, 10 Sangliers et de l'expédition qui est composée de cinq Mantes, ainsi que leur chef, le redoutable Sard Fremk, Commandeur de l'ordre de la Mante. En envoyant ces combattants, Rek Wylson, voit ici un moyen de se faire valoir et ainsi se faire anoblir.

Pour déterminer la composition de l'équipage du na-vire des Pjs, vous pouvez utiliser les données ci-dessus. Après avoir franchi le détroit de Gibralta, une petite péniche se dirigera vers le navire des Pjs. Il s'agit de pirates Spanyars, qui en voyant une voile comptent bien l'aborder. Mais si les Pjs voyage sous l'emblème du Té-nébreux Empire, les pirates feront demi-tour, sinon ils attaqueront le bateau, les pirates sont au nombre de 20.

## LA CITE DES FLIBUSTIERS

Le reste du voyage se passera sans problèmes majeurs, Tunis en vue les Pjs pourront alors s'apercevoir pourquoi on l'a nomme la cité des corsaires. En péné-trant dans le port, ils apercevront une véritable armada, composée de tous les types de navire, du sloop au ga-lion, plus de trois cents navires son encré à Tunis.

Sur les quais l'agitation bas son plein, le grand mar-ché vient de commencer, sur les étals se présente d'innombrables bijoux et autres objets de valeur, ainsi qu'un grand nombre d'objets technologique, tout cet étalage est bien sûr l'oeuvre des rapines que commettent les pirates de Tunis. Contrairement aux idées, la population de Tunis n'est composée que d'européen, parias, hors-la-loi, mercenaire ou renégat Granbreton. La ville est sous la protection du roi d'Egypte, un demi-dieu hy-bride, qui vit pendant une saison dans le palais de Tunis.

En se dirigeant vers la bibliothèque en longeant les quais, les Pjs verront, à l'écart des autres bateaux, un navire d'une curieuse conception. La matière dont le bateau a été construit ne ressemble en rien de ce que l'on peut voir usuellement, de plus il ne possède ni voile ni mât ni rames.

Dans la bibliothèque, rivalisant avec celle d'Erlan, les Pjs, aidé par un gardien du savoir, arriveront assez vite à déterminer l'origine du Noir, celui-ci fait partis du peuple Massaïs. L'Afrika étant un continent, aujourd'hui inconnu, aucune carte ne pourra les guider. Mais en remontant le fleuve Noir, ils auront une chance de gagner l'intérieur du continent sans trop se perdre.

En revenant de la bibliothèque, les Pjs croiseront des personnes totalement enrubannées se dirigeant vers l'étrange embarcation. Ils pourront, une fois la nuit tombée, tenter de s'immiscer dans le navire, afin de déterminer s'il s'agit des Massaïs, et par la même occasion de retrouver Kortche Virdin. De quelques manière, les joueurs se prendront pour assaillir le navire, il est impé-ratif qu'ils se fassent repousser par les hommes enru-bannés. Après l'assaut des Pjs, le navire quittera aussitôt le port pour ce diriger vers l'Egypte, il est maintenant sûr que Virdin est dans ce navire.

## <u>**LE FLEUVE NOIR**</u>

Les Pjs à ce stade peuvent se mettre directement à la poursuite du navire, mais la nuit sera favorable aux fuyards qui disparaîtront. Le lendemain aucune trace du navire, son système de propulsion, quel qui soit, leur a permis de les semer définitivement. A l'horizon se dresse toujours la même voile, ceux de leurs poursui-vants, toujours trop loin pour les identifier.

Ils leur faudra 20 jours pour atteindre Alexa et l'embouchure du fleuve Noir. Durant ce trajet, leur poursuivant sera toujours hors portée, mais aucun incident ne sera à déclarer.

Trois semaines plus tard, Alexa sera en vue, dans le port aucune trace du bateau Massaï. Les Pjs pourront alors questionner les marins sur le navire, ceux-ci leur expliqueront qu'un navire à en effet passer le détroit et remonta le fleuve.

## <u>**LE DRAGON**</u>

Remonter le fleuve dura près de 10 jours, tout au long les Pjs verront des corps de noirs dériver pour en-fin se perdre dans les méandres du delta. Tout au long du fleuve, d'immenses champs de céréales forme le pay-sage, aucun ennuis n'est à présager, leurs poursuivants semble avoir abandonnés. Jusqu'au septième jour,

où, à la stupéfaction de tous, un immense "dragon" hissera le bateau des Massaï. Le dragon est en fait un immense dirigeable, d'une taille dépassant les 300 mètres. Les Pjs assisteront impuissant au spectacle et, une fois que le bateau aura disparu dans une soute, le verront partir vers le sud à une allure dépassant celui des ornithoptè-res ou des flamants géants.

Trois jour supplémentaire leurs seront nécessaire pour atteindre Assouan, mais pour continuer plus loin, les Pjs devront payer un impôt pour emprunter l'écluse contournant les cataractes, l'Argent n'étant pas reconnu, ils devront marchander voir troquer. Le fleuve sera en-core navigable jusqu'à Ouadi Halfa, situé 150 kilomètres plus en amont.

**LA SAVANE**

Ouadi Halfa est une petite ville de pêcheurs et d'agriculteur qui dépendent de la souveraineté du roi d'Egypte. Depuis cette ville les Pjs devront continuer leur périple à pied, l'équipage du bateau restera dans la ville pendant une durée maximale de six mois, en espérant que les Pjs reviennent en vie à temps, sinon ils repartiront à Parye en colportant une mauvaise nouvelle.

Selon la richesse des Pjs, ils partiront soit à pied ou à dos de chameau, pour longer le fleuve et atteindre At-bara, situé 900 kilomètres plus au Sud. Longer le fleuve est peut-être un détour, mais ils ne pourront trouver un guide à Ouadi Halfa, c'est donc le moyen le plus sûr pour ne pas se perdre dans le désert de Nubie. La durée du voyage, selon le mode de déplacement, dura 18 jours à pieds ou 12 jours sur dos de chameaux.

Durant ce périple, les Pjs seront confrontés à la rigueur de cette région, en effet la savane qu'ils traverseront est balayée par un vent violent qui amène le sable de l'est. Entre les journées très chaudes et les nuits très froide, ils devront affronter les créatures sauvages, tel que le Zandï ou la Chimère. C'est au maître de jeu de harceler les joueurs avec des embûches sur tout le long de leur périple.

Arrivé à Atbara, le soir, les Pjs constateront qu'il ne reste que des toits à moitiés ensevelis par le sable. Du-rant la nuit, le bruit du vent agitera le sommeil des Pjs, qui diminuera d'intensité à l'aube. Les aventuriers pour-ront alors constater la disparition totale de la ville, At-bara est définitivement rayée de la carte, jusqu'à ce qu'une violente tempête ne vienne la déterrer.

**PREMIER CONTACT AVEC LES MASSAÏS**

Cinq jours de plus seront nécessaires pour arriver à El Khartûm, grande ville hérissée de poutrelles rouillées vestige d'un âge lointain. La population est concentrée autour d'un immense cratère, où au fond se trouve un lac qui est alimenté par le fleuve, les habitations, en terre cuite, sont construites sur la crête du cratère. Les habitants se rapprochent plus du type Massaï, ils seront alors très hostiles envers des blancs. Les Pjs devront donc se débrouiller pour les amadouer ou peuvent cacher leur trait en s'enrubannant. Depuis cette ville le fleuve est à nouveau navigable jusqu'à Jouba, ils pour-ront donc acheter un sloop et faire des provisions. Ne sachant pas la langue, ils se trouveront en face de certain

problème, surtout si ils demandent aux autochtones si ils on vu un dirigeable. Si les Pjs parviennent à se faire comprendre, les habitant de Khartûm leur diront qu'une nef est passée, en se dirigeant vers le sud.

Le voyage en bateau sera bien plus reposant, il faudra aux Pjs 10 jours pour parcourir les 1500 kilomètres et atteindre Jouba. Plus ils se rapprocheront de cette ville, plus la végétation se densifiera, laissant place à une jungle épaisse et périodiquement inondée. Au sixième jour, près du rivage, les Pjs apercevront un autochtone du type Massaï, enchaîné à un pieu. Autour de lui une lionne mutante se prépare a sauter sur sa proie. C'est aux joueurs de décider s'ils veulent ou non intervenir, mais secourir le captif leur permettra d'avoir un guide loyal, qui les aidera une fois à Kampalak. Ils pourront le comprendre avec un peu de mal, en effet, une des langues officielle de l'empire du milieu est l'anglais, il se nomme Ibn Hawakal. En le questionnant sur sa captivité, il leur révélera qu'il est un soldat du baron Moulay Idris Alouma et qu'il a enfreint un des dogmes. Ils pourront aussi lui poser la question, s'il a vu le diri-geable, il leur répondra qu'il s'agit d'un des ballons du Baron.

**LES HOMMES-SINGE**

Au soir du dixième jour, les Pjs seront en vue de Jouba, la ville est entièrement envahie par la jungle de plus les premiers étages des gratte-ciel formant la ville, sont immergés. Le guide leur dira qu'aucun humain ha-bite cette cité, en revanche, elle grouille d'homme-singe, terrible mutant carnivore chassant en meute. Durant la nuit les Pjs, installé dans une vaste salle d'un immeuble, devront effectuer des tours de garde. Mais leur présence sera vite détectée par les mutants qui détacheront le bateau avant de les attaquer en utilisant des tactiques élaborées. Le combat repoussera les Pjs dans d'autres salles, en gravissant les escaliers vers les étages supérieurs. Une partie de cache-cache se déroulera tout au long de la nuit, empruntant des ponts en liane reliant les gratte-ciel entre eux, les Pjs iront d'immeuble en im-meuble, repoussant sans cesse les hordes des hommes-singes. Au premier rayon de l'aube les mutants arrête-ront toute hostilité pour regagner leurs tanières.

Après que les mutants disparaissent, les Pjs conti-nueront leur route à pied en remontant le fleuve. Durant le trajet ils se sentiront épié, la nuit des bruits suspects alertera les Pjs d'une présence, sans aucun doute des hommes-singe. Pendant les premiers jours de marche, les hommes-singe effectueront quelques raids, mais plus les Pjs avanceront dans la forêt vierge, plus les raids diminueront d'intensité.

En atteignant le lac Kioga, les Pjs pourront avoir une vu imprenable sur la vallée, le lac Victora et la mé-gapole Kampalak, seule vrai ville de l'empire du milieu. Dans cette immense ville, les Pjs auront du mal à trouver Kortche Virdin, leur compagnon de route pourra alors les guider dans cette immense fourmilière. Il est, pour leur survie, indispensable de cacher leur trait, en effet un blanc peut être considéré comme un mutant.

**LA FOUDRE DES DIEUX**

En interrogeant Ibn Hawakal sur le lieux où le Ba-ron Moulay Idris Alouma pourrait retenir Kortche Vir-din, il leur montrera une île reflétant les rayons du soleil, l'île de métal. Ibn Hawakal restera auprès des Pjs, leur devant la vie il désire se racheter. L'île de métal est composée de cinq dômes en acier à moitié immergée, les dômes sont reliés entre eux par des passerelles. Elle est continuellement gardée par les soldats du Baron, mais la nuit les soldats sont moins nombreux et plus laxiste. En explorant les dômes, ils découvriront de nombreux savants affairés autour d'immenses machines électriques, cerné par de nom-breux gardes. Les différents traits des savants laisse présager qu'ils viennent de toute l'Europe, certain même d'Asiacommunista et d'Amarek. Dans cet attroupement, les Pjs verront Kortche Virdin entouré d'une dizaine de gardes, empêchant toutes actions pouvant libérer le savant. Pour le bon déroulement de l'histoire, il est impératif que les aventuriers explore le dôme immergé. Ibn Hawakal suggérera de reporter ce qu'ils on vus au demi-dieux, leur roi Askia Ewuare Kankan.

L'attente au palais du roi se montrera interminable, mais il acceptera volontiers audience aux étrangers. Trois heures d'attente récompenseront les Pjs, les gardes les guideront vers une salle rivalisant avec la salle du globe de Huon, toutes aussi gigantesque et autant de gardes immobiles et impassibles. Durant l'audience, les Pjs devront révéler leur véritable identité pour confirmer leur histoire, le roi ne semblera pas surpris, en effet ses soldats on déjà couvert le globe plusieurs fois, sans aucun projet de colonialisme. Lorsque les Pjs auront fini de relater leur aventure, la salle sera soudainement bai-gnée d'une lueur aveuglante, disparaissant aussi vite qu'elle apparut. En regardant à travers les grands vitraux de la salle, toutes les personnes présentes verront un immense rayon lumineux écarlate perforer la couche nuageuse pour aller frapper un bâtiment massif datant du tragique millénaire. Lorsque le rayon atteins le bâtiment, une énorme déflagration fera trembler toute la ville, des gerbes de flammes sortiront du bâtiment éventré, le rayon, lui, s'atténue. Le roi ne cachera pas sa colère, il ordonnera le déploiement de ses forces autour du palais, il est maintenant évident que le Baron Moulay Idris Alouma à finalement décider de renverser son em-pereur, à l'aide de cette arme étrange.

Avant de partir au combat avec ses hommes, Askia Ewuare Kankan demandera aux Pjs de délivrer Virdin et les autres scientifiques pour qu'ils puissent les éclaircir sur cette terrifiante arme. Pour accomplir leur mission, il leur met à leur disposition 10 gardes d'élite. En évoluant dans les rues de la cité, les Pjs seront bousculés par le flux de civil fuyant les combats, loin devant, le bruit de la bataille grandira en amplitude, indiquant l'avance des troupes du Baron vers le palais. A ce moment le ciel sera baigné d'une lueur écarlate augmentant en intensité, à nouveau un faisceau de feu descendra du ciel pour s'écraser sur la ville, l'onde de choc de l'explosion atteindra les Pjs.

Pour gagner l'île de métal, ils devront se frayer un chemin au travers des soldats des deux camps. Une fois la ligne des combats franchis, il leur sera plus facile d'atteindre leur but. Depuis le début des hostilités, le Baron a fait doubler la garde, interdisant l'accès à toute personne ne possédant pas un passe signé de

la main du Baron. Ayant déjà visité les lieux, les aventuriers pour-ront tenter de s'immiscer dans l'île en passant par le dôme immergé. En plongeant dans les eaux claires du lac Victora, ils pourront aisément trouver la brèche qui est assez large pour leur permettre de pénétrer dans le dôme. Une fois remonter à la surface, une lucarne leur permettra de s'introduire dans un autre dôme intact.

Depuis les combats, le travail des scientifiques fut suspendu et ils furent tous enfermés dans un dôme servant de caserne. Seul quelques gardes surveillent le dortoirs, les autres sont postés à l'extérieur de l'île pour repousser un éventuel assaut des forces de Askia Ewuare Kankan.

Après avoir délivré Kortche Virdin, les Pjs tenteront en vain de rejoindre le palais impérial, en effet les troupes du Baron ont investi la place, Moulay Idris Alouma l'usurpateur devient le nouveau roi du pays du milieu. Mais le souverain déchu a réussi à s'enfuir avec ses par-tisans, se réfugiant dans les ghettos en bordure de la ci-té. Les Pjs devront trouver un abri pour la nuit, se ca-chant des robots de combat, et poursuivront leurs re-cherches le lendemain.

A l'aube, se mettant en route pour rejoindre les par-tisans du suzerain usurpé, ils seront à nouveau éboulis, le Baron est en train de nettoyer la ville de tous les nids de résistants. Ne trouvant aucune aide, dû à la "foudre divine", Kortche Virdin proposera aux Pjs de neutraliser d'abord le "satellite", ce qui permettrait aux rebelles de se réunir et de reconquérir le palais. Kortche expliquera brièvement aux Pjs que pour contrôler un tel engin, il faut lui transmettre des ordres, ces ordres sont transmis à l'aide d'une parabole, sorte d'immense cuvette. Etant prisonnier du Baron depuis près de deux mois, il s'est rendu plusieurs fois vers une parabole, celle-ci est située le long de la route de fer, à l'ouest. La route de fer est une construction post-apocalyptique, elle ressemble à un immense aqueduc traversant la mégapole de bout en bout et continue sa course à travers tout le pays, d'est en ouest.

## LA ROUTE DE FER

Pour atteindre le sommet de la route de fer, les Pjs devront escalader un des nombreux pylônes, puis ils progresseront vers l'ouest. Le voyage pour atteindre la parabole dura cinq jours, pendant cette période les Pjs n'effectueront aucune rencontre, excepté dans le tunnel où un raid des mutants peut avoir lieux si les Pjs ne prennent pas garde.

Le cinquième jour ils arriveront en vue d'un étrange véhicule sur la route de fer, celui-ci est gardé par vingt soldats du Baron. Au loin, depuis la route, les Pjs peu-vent désormais apercevoir une grande calotte sphérique blanche posée sur le sol. En quittant la route de fer, ils entreront dans une forêt dense, mais un petit sentier et l'aide de Kortche Virdin évitera aux Pjs de se perdre. Arrivé au abord de la calotte, ils découvriront une petite bâtisse située non loin de là, surveillée par une dizaine de soldat. Kortche leur expliquera que les ordres en-voyés par la calotte passent obligatoirement par ce bâtiment.

Profitant de la nuit les Pjs devront se débarrasser des gardes et pénétrer à l'intérieur de l'enceint du centre de communication. Les combats alerteront les soldats situés sur le pont de fer qui iront au secours des leurs.

Kortche Virdin indiquera quels instruments ils de-vront mettre hors d'usage pour neutraliser le satellite. C'est juste avant de partir que Kortche s'arrêtera devant une machine à imprimer, il paraîtra émerveillé et terrifié à la fois, le bruit des renforts se rapprochant, incitera aux Pjs de déguerpir au plus tôt, Kortche arrachera une large feuille imprimée avant de les suivre.

Bénéficiant de la nuit sans lune, ils pourront con-tourner leurs adversaires et atteindre la route de fer sans encombre. Mais seront vite repéré quand ils commenceront à escalader un des pylônes. Les cris de colères et de rages monteront aux oreilles des Pjs leur indiquant qu'il n'y à pas une minute à perdre. Atteignant le som-met de la route, Kortche bondira aussitôt dans la ma-chine, triturant manettes et boutons, il parviendra non sans mal à faire démarrer l'engin. Cependant avant que le véhicule n'accélère, quelques guerriers du Baron arri-veront à embarquer.

Pendant que le véhicule atteindra sa vitesse de pointe, environ 60 km/h, les soldats du Baron gagneront le toit du véhicule pour progresser vers la cabine de pi-lotage. Ce combat doit être le plus haletant de l'histoire, en effet les Pjs devront ce débarrasser des guerriers en les affrontant sur le toit, laissant peut de place sur les côtés et éviter de faire une chute mortelle dans la forêt, située 200 mètres plus bas.

**<u>SOULEVEMENT</u>**

Arrivé à Kampalak, les Pjs assisteront à une lutte acharnée pour le pouvoir, en effet, les combattants de Askia Ewuare Kankan se virent renforcer par une partie du peuple, horrifié par les conséquences de la "foudre des dieux". Askia Ewuare Kankan ne pourra pas résister très longtemps sans l'aide du satellite, son dernier com-bat aura lieux sur les marches du trône, où des milliers de Kampalakis se ruèrent sur lui ivre de vengeance, l'étripant à mains nues et démembrer pour ensuite être mangé par les vainqueurs. Les combats cesseront lors-que le dernier dirigeable du Baron s'écrasera sur un bâ-timent.

Les derniers partisans seront capturés et lynchés par la foule, qui acclamera leur roi lorsqu'il se montrera sur le balcon royal. Désormais Kampalak connaîtra une paix saine durant plusieurs années, c'est dans ce climat de liesse, que les Pjs atteindront le palais. En constatant l'importance de l'aide apportée par les Pjs, il leur donnera une partie de la fortune du Baron, près de 100'000 A! C'est a ce moment que Kortche Virdin leur parlera de ce qu'il a récupérer dans le centre de transmission, il s'agit d'un signal émis par une forme de vie intelligente situé sur une autre planète. Tout l'auditoire sera surpris ou ébahit par une telle déclaration et comme pour ap-porter une preuve supplémentaire aux dires du scientifique, une nef descendra du ciel pour atterrir sur l'île de métal dans un grondement terrible. Les colons de Vénus reviennent sur la terre !

Cet événement marquera la fin du long périple en-couru par Pjs, Kortche Virdin exprimera son souhait de rester à Kampalak et de s'entretenir avec les colons. Que feront les Pjs, resteront-ils à Kampalak ou retour-neront-ils en Europe avec ou sans Kortche Virdin, qu'est devenue la deuxième expédition, enlèveront-ils à leur tour Kortche Virdin ? Toutes ces questions seront posées aux Joueurs et au Maître du jeu qui décideront de la suite des déroulements.

**CHRONOLOGIE**

| | |
|---|---|
| Enlèvement de Kortche Virdin | 16 Mars 5294 |
| Départ des Pjs depuis Parye | 17 Mars 5294 |
| Arrivée à Tunis | 13 Avril 5294 |
| Arrivée à Alexa | 4 Mai 5294 |
| Rencontre avec le "dragon" | 11 Mai 5294 |
| Passage de l'écluse à Assouan | 14 Mai 5294 |
| Arrivée à Ouadi Halfa | 15 Mai 5294 |
| Arrivée à Atbara | 2 Juin 5294 |
| Arrivée à El Khartûm | 7 Juin 5294 |
| L'incident de l'esclave | 13 Juin 5294 |
| Arrivée à Jouba | 17 Juin 5294 |
| Raids des hommes-singe | 18-21 Juin 5294 |
| Arrivée à Kampalak | 5 Juillet 5294 |
| Coup d'état du Baron | 6 Juillet 5294 |
| Les Pjs empruntent la route de fer | 7 Juillet 5294 |
| Neutralisation de l'antenne | 12 Juillet 5294 |
| Retour à Kampalak | 13 Juillet |

5294